



三日月がはる

©1989 ナツメ

とりあつかいせつめいしょ
●取扱説明書





1. ゲームストーリー

ある嵐の夜、突然、大持博士のもとにやってきたのは奇妙な婦人だった。婦人は小さな男の子を胸に抱き、博士に、この子を預って欲しい、と告げた。婦人の額には不気味なもう1つの目が……。大持博士が、いわくありげな、その子を受けとると婦人はいつのまにか、激しく光る稲妻の中に消えていた。男の子は写楽保介と名のり、成長を遂げると母親と同じ、第三の目を額に持つようになった。時おり発揮する超能力や、悪魔じみた性格は不気味な第三の目が原因らしい。博士はその目にバンソウコウを貼り、写楽が普通の男の子になるよう一生けん命だ。しかしバンソウコウを貼った写楽は、今度は逆に、幼児並の知能になり落ちこぼれになってしまった。

やがて写楽も中学生になり、和登千代子という良き理解者を得て

平凡な学生生活を過ごしていた。ところが、ある日和登さんが行方不明になってしまった。誘拐事件の疑いもあり、写楽も心配顔だ。見かねた博士は、今こそ写楽の超能力が役に立つ／と、額のバンソウコウをはがして、写楽を出発させた。和登さんの失踪は写楽の祖先、古代三つ目族に関係があるのでは……。それはまだ写楽にも博士にも解らない。

写楽保介





2. ゲームの進め方

このゲームは不思議な少年、写楽保介（プレイヤー）を^{そうさ}操作して行方不明になったガールフレンドの^{わと}和登さんを探しだすアクションアドベンチャーゲームです。ゲームは全5ステージ。各ステージで和登さん発見に役立つ色々な^{じょうほう}情報を集め、すべて揃うと、そのステージを支配する大ボスと対決です。うまくボスを倒せればステージクリアとなります。さあ！ゲームを始めよう！

◇タイトル画面で、^{スタート}START（新たに初めからプレイする）または、^{コンティニュー}CONTINUE（ゲームオーバーになったステージからプレイする）のどちらかをカーソルキーで^{せんたく}選択し、スペースキーで決定し、ゲームを開始します。（ジョイスティックの場合はレバーで選択し、トリガーAで決定します。）

◇プレイヤーはカーソルキーと2つのキー（ジョイスティックではレバーと2つのボタン）で写楽を操作してゲームを進めます。

◇ボスキャラ以外にも様々な敵が、
写楽の^{じゃま}邪魔をしようと出現します。
武器などを使って、うまく^{たいじ}退治して下さい。敵の中には倒すとアイテムを出すものもいるゾッ！^{ぼうけん}冒険の助けにしよう！



和登千代子



Action & Adventure

MITSUME GA TOORU

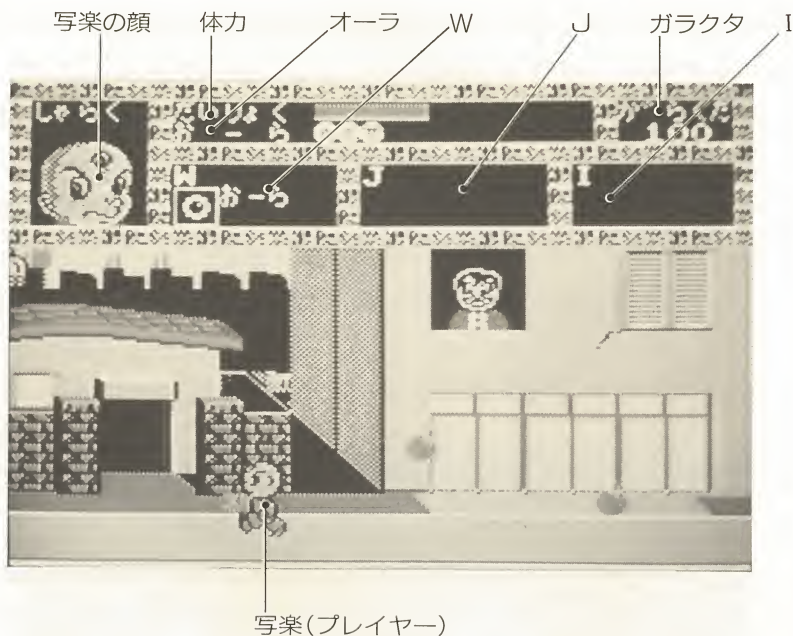
- ◇^{しゃらく}写楽の体力が^{ゼロ}0になるか、谷底などの画面外に落ちてしまうと、ゲームオーバーになります。
- ◇マップは横長の形をしています、入口もしくは^{わきみち}脇道に入るとマップが変わります。
- ◇入口に入ると、物があったり人がいたりしますが、この場合には自動的に会話モード画面になります。





3. ゲーム画面について

MITSUME GA TOORU



写楽(プレイヤー) プレイヤーが、キーボードもしくは、ジョイスティックで操作します。操作方法や内容については6ページをご覧ください。

写楽の顔 写楽の現在の状態（額にバンソウコウが貼られているかどうか）を表示します。写楽は不思議な力の源、第三の目にバンソウコウを貼られてしまうと、攻撃が一切できなくなります。バンソウコウは一定の時間がたつと、はがれます。



Action & Adventure

MITSUME GA TOORU

- 体力(たいりょく) 写楽の現在の体力を示すグラフです。これが0になると、ゲームオーバーです。
- オ ー ラ 写楽の現在の気力を示すグラフです。武器の威力は、この値が大きい程、強くなります。
- ガ ラ ク タ ガラクタアイテム（8ページ参照）の原料となるガラクタの量を示します。ガラクタパネルをとると増え、最大値は100まで上がります。
- W（武器） 現在選択している武器のマークを表示します。
- J(ガラクタアイテム) 現在選択しているガラクタアイテムのマークを表示します。
- I（アイテム） 現在選択しているアイテムの種類を表示します。
- アイテムパネル 敵を倒すと出てくるものと、最初からマッパに置かれているものとがあり、写楽がこの上を通ると、アイテムを手に入れたことになります。



テンガロン男



Action & Adventure

MITSUME GA TOORU

4. キー操作について

★通常時

キーボード	ジョイスティック	操作
←と→	←と→	左右の移動
↑	↑	入口に入る。脇道（上向）へ入る。
↓	↓	しゃがむ。下り階段を降りる。脇道（下向）に入る。
スペース	トリガーA(Aボタン)	ジャンプする。
ZまたはX	トリガーB(Bボタン)	武器を使う。
↑と、スペース	↑と、トリガーA	アイテムを使う。
↑と、ZまたはX	↑と、トリガーB	ガラクタアイテムを使う。
↓と、スペース	↓と、トリガーA	メニューに入る。

★メニュー時

キーボード	ジョイスティック	操作
↑と↓	↑と↓	メニュー画面(武器、ガラクタアイテム、アイテム)の選択。
←と→	←と→	武器、アイテム等の選択。
スペース	トリガーA	メニュー画面(武器、ガラクタアイテム、アイテム)の決定。

★会話時

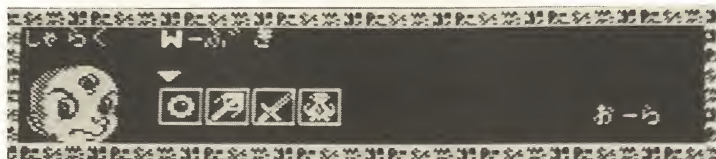
キーボード	ジョイスティック	
↑↓←→のどれか またはスペース	↑↓←→のどれか またはトリガーB	次のセリフへ



Action & Adventure

MITSUME GA TOORU

5. 武器について



武器は、オーラを消費^{しょうひ}して敵を攻撃する道具です。バンソウコウを貼られている時は使えません。また武器は時々出てくる、POWパネルをとるとレベルが上がり、武器のマークが青、赤と変化します。



オーラ

写楽のオーラをそのまま敵にぶつけます。写楽が一番最初に持っている武器です。最初は1画面に1発しか撃てませんが、レベルアップすると2連射、3連射が可能です。



赤いコンドル

敵を貫通^{かんつう}する強力な弾を発射します。レベルが上がると、弾の射程とスピードが上がります。



エクスカリバー

三つ目族に伝わる伝説の剣。^{つぎめ}近くの敵しか攻撃できませんが、威力は絶大です。



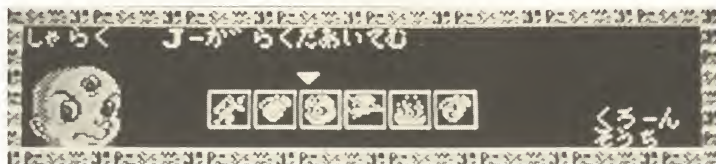
死刑道具

古代三つ目族が死刑^{しけい}に使用した武器で、上に向かって投げ^ふ邪悪な者に触れると爆発します。レベルアップすると2連射、3連射になります。



6. ガラクタアイテムについて

MITSUME GA TOORU



ガラクタアイテムは、ガラクタを集めて写楽が作ることでできる特殊な武器です。作るのに必要なガラクタの量は、それぞれ異なるメニューでは、その時点のガラクタの量で作れる物しか選択できません。またバンソウコウを貼られている時は使えません。



ふしく
腐食ガン

広い範囲に有効な弾を発射します。



てんじんちよう
天人鳥

敵のいる方向に勝手に飛んで行く、誘導弾です。



ばくだん
爆弾

画面内の敵全部にダメージを与えます。ただしダメージは、そんなに大きくありません。



脳みそトコロテン装置

一定時間、敵の動きを止めます。



クローン装置

写楽の分身を1つだけ作り出します。分身は体当りで敵を倒すことができます。また、しゃがむと自分と分身の位置を入れ替えることができます。



スーパー爆弾

画面内の敵全部に大きなダメージを与えます。



7. アイテムについて

MITSUME GA TOORU

アイテムは、敵を倒す以外に、写楽の長～い冒険を助けてくれるものです。うれしいことにバンソウコウを貼られていても、自由に使うことができます。



ラーメン

かいくく
体力が回復します。



ラーメンオイル

そくじ
貼られたバンソウコウを即時
はがすことができます。



不死身の薬

一定時間、写楽を無敵にします。






Action & Adventure

8. パネル

MITSUME GA TOORU

パネルには、手に入れた時点で効力を発揮するものもあります。
覚えておくと便利ですね。



POW

POWパネル

現在、選択している武器のレベル
が一段階アップします。



ガラクタパネル

ガラクタの量が増えます。





9. 登場キャラクター

MITSUME GA TOORU

こうもり男



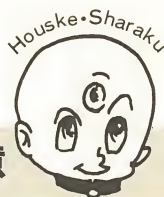
女王ポゴ



ポキ族



青龍(しゃおろん)



Action & Adventure

10.ご使用上の御注意

MITSUME GA TOORU

この度は、「三つ目がとおる」をお買上げいただきまして、ありがとうございます。

- このゲームソフトは、パーソナルコンピュータ **MSX** 2、**MSX** 1 規格、RAM16K以上対応です。
- カートリッジを着脱する時は必ず本体の電源をOFFにして下さい。
- この商品はナツメ(株)のオリジナル作品です。当社の許可なく複製したり、賃貸業に使用することは法律で禁じられております。
- 長時間に渡り、プレイする時は健康のため、毎時間10~20分の休憩をしましょう。
- ゲーム内容・進行に関するお問合せには、一切対応しておりません。
- 製品の開発、製造には万全を期しておりますが、お気付きの点などございましたら表記ナツメ(株)の「三つ目がとおる・アフターケアコーナー」にご連絡下さい。(商品をお送り頂く前に必ず、お電話で状況をお知らせ下さい。)
- 落丁、乱丁を除き、この取扱説明書は再発行致しません。

©1974手塚プロダクション





ナツメ(株) 〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル ☎03-232-5251